

## PRESSEINFORMATION

Stiftung Digitale Bildung zur Förderung der Bildungsgerechtigkeit

### **Staatliche Initiative für Lernsoftware gefordert**

**Germering, 9. Mai 2023.** In seinem Vortrag bei den „Schul-IT-Beschaffertagen“ hat der Vorstand der Stiftung Digitale Bildung, Jürgen Biffar, dargelegt, dass im Unterschied zu den Bereichen Hardware und IT-Infrastruktur der Softwarebereich bei der staatlichen Förderung der Digitalisierung an Schulen bisher vernachlässigt werde. Da ein funktionierender Softwaremarkt aktuell noch nicht vorhanden sei, müsse öffentliche Förderung die Entwicklung guter Lernsoftware vorantreiben. Hochwertige Lernsoftware kann aus seiner Sicht den Lehrberuf durch Entlastung der Lehrkräfte wieder attraktiver machen und in der Folge auch die Bildungsgerechtigkeit erhöhen, indem die Lehrkräfte wieder Freiraum für die individuelle Förderung aller Schülerinnen und Schüler erhalten.

Die Schul-IT-Beschaffertage wurden von der Fachzeitschrift „Behörden Spiegel“ und der Rechtsanwaltsgesellschaft „Mayburg“ am 26./27. April als Webkonferenz veranstaltet. Jürgen Biffar ging in seinem Vortrag zu Lernsoftware auf die Hauptherausforderungen ein, vor denen das Bildungssystem heute steht: Lehrkräftemangel und zunehmende Bildungsungerechtigkeit. Aufgrund des Lehrkräftemangels und der hohen Belastung der Lehrkräfte kann in den Schulen immer weniger auf einzelne Schülerinnen und Schüler eingegangen werden. Das hat einerseits zur Folge, dass der Lehrberuf immer unattraktiver wird und andererseits, dass sich die Bildungschancen der Kinder aus Familien verringern, die nicht auf zusätzliche Ressourcen wie private Nachhilfe oder Privatschulen zugreifen können. Lernsoftware ist aus Sicht des Vorstands der Stiftung Digitale Bildung ein geeignetes Mittel, um den Lehrkräften den nötigen Freiraum zum Eingehen auf die individuellen Anforderungen der Lernenden zu verschaffen.



### **Erhöhung der Lernmotivation durch Gamification und Interaktion**

Lernsoftware kann nach Auffassung der Stiftung, wenn sie als ganzheitliches Lernsystem konzipiert ist, die Lehrkräfte von den Routineaufgaben der grundlegenden Wissensvermittlung entlasten. Darin umgesetzte aktuelle didaktische Konzepte sorgen mit Gamification, Storytelling, vielseitigen Interaktionen und ansprechender grafischer Gestaltung für eine hohe Motivation beim Lernen. Die Lehrkräfte sind umfassend über den Lernstatus der einzelnen Schülerinnen und Schüler informiert und können im Unterricht das per Lernsoftware erworbene Grundwissen vertiefen und gezielt auf den individuellen Förderbedarf der Lernenden eingehen.

Die hohen Anfangsinvestitionen und ungünstige Rahmenbedingungen – wie etwa Zulassungsverfahren für Lernsoftware, die sich an den Zulassungsanforderungen für Lehrbücher orientieren – haben bisher verhindert, dass ein Markt für Lernsoftware in Form digitaler Lernsysteme entsteht. „Dass hochwertige

Software viel Geld kostet, und zwar deutlich mehr als die Hardware, auf der sie läuft, ist in der Industrie und auch in der öffentlichen Verwaltung längst bekannt. Im Bildungsbereich haben in den vergangenen Jahren Bund und Länder viele Milliarden in die Hardwareausstattung von Schülern und Lehrern investiert, aber so gut wie nichts in gute Lernsoftware“, so Biffar.

### **Forderung nach öffentlicher Förderung von Lernsoftware-Entwicklung**

Die Forderung des Stiftungsvorstands an die Politik: „Wenn noch kein Markt da ist, kann nur öffentliche Förderung die Entwicklung guter Lernsoftware vorantreiben. Entsprechende Förderprogramme müssen einerseits über mehrere Jahre laufen, und andererseits so konzipiert sein, dass die begünstigten Anbieter gezwungen sind, iterativ mit ihrer Software auf den maximalen Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler hinzuarbeiten.“

Der vollständige [Vortrag von Jürgen Biffar](#) steht zum Download auf [www.digi-edu.org](http://www.digi-edu.org) bereit.

### **Über die Stiftung Digitale Bildung**

Die gemeinnützige Stiftung Digitale Bildung wurde 2019 von Michaela Wienke und Jürgen Biffar aus der Überzeugung heraus gegründet, dass zur Bewältigung der großen Herausforderungen unserer Zeit – Digitalisierung, Globalisierung und Klimawandel – ein höheres Bildungsniveau in allen Bevölkerungsschichten erforderlich ist. Erreichbar ist das Ziel deutlich erhöhter Lernerfolge aus Sicht des Stifterehepaars durch digitale Mittel. Als Gründer und bis 2019 Geschäftsführer von DocuWare, einem international renommierten Anbieter von Cloud-basierten Lösungen für Dokumentenmanagement und Workflow-Automation, verfügt Jürgen Biffar über mehr als 30 Jahre Erfahrung in der Softwareentwicklung.

Die Stiftung hat in Kooperation mit Lehrenden und Studierenden der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt die neue Lernsoftware Brainix konzipiert und das gleichnamige Unternehmen mit Hauptsitz in Eichstätt sowie Standorten in Germering und Sofia gegründet. Die Software basiert auf den Erkenntnissen neurowissenschaftlicher Forschung und orientiert sich an Prinzipien aktueller Didaktik wie Gamification, Storytelling und implizites Lernen. Die Entwicklung erfolgt nutzerzentriert in enger Zusammenarbeit mit Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern. Brainix nutzt die multimedialen und multisensorischen Möglichkeiten moderner Endgeräte und wird als Cloud-Service von einem zentralen Rechenzentrum zur Verfügung gestellt, so dass kein Wartungsaufwand für die Schulen entsteht. Weitere Informationen: <https://www.digi-edu.org/presse>

### **Pressekontakt**

Friedrich Koopmann  
Stiftung Digitale Bildung  
Birkenweg 34b  
82110 Germering  
Tel.: 0172 / 3248423  
E-Mail: [friedrich.koopmann@digi-edu.org](mailto:friedrich.koopmann@digi-edu.org)